

OBSAH:

Úvod.....	5
Definícia animácie.....	7
Techniky animácie.....	11
Animačné technológie.....	22
Niečo z histórie.....	25
Svet fantázie Karla Zemana.....	33
Ray Harryhausen a jeho „Dynamation“.....	43
„Go-motion Animation“ Phila Tippetta.....	51
Real-time animácia modelov.....	54
„The Creature Shop“ Jima Hensona a jeho animatroniky.....	56
Nástup počítačovej animácie.....	61
Novátorské počiny v ILM a v The Creature Shop-e.....	66
Vzostup digitálnej technológie v ILM.....	71
„Jurský park“ alebo ako sa lámal animátorský chlieb a Harryhausenovský paradox.....	76
Záverom.....	85
Použitá literatúra.....	87
Obsah.....	89